
the art of tadaima






*"Expresarme con intestinos y sangre ha sido terapéutico."*

Agradecer las clases de anatomía de YouTube y a la serie Happy Tree Friends
por enseñarme que siempre hay una manera más cruel de morir.



*Tadaima* (ただいま) es una expresión japonesa que significa "*he llegado a casa*". Gracias a esta primera premisa, se construye toda la base del videojuego. Con esta aventura gráfica, te meterás en el personaje de Rei, una niña de escasos 7 años que parece algo desorientada. Su casa está desierta, y tendrá que explorar cada rincón para averiguar qué está sucediendo. No es un recorrido agradable. Aparentemente todo es inofensivo.

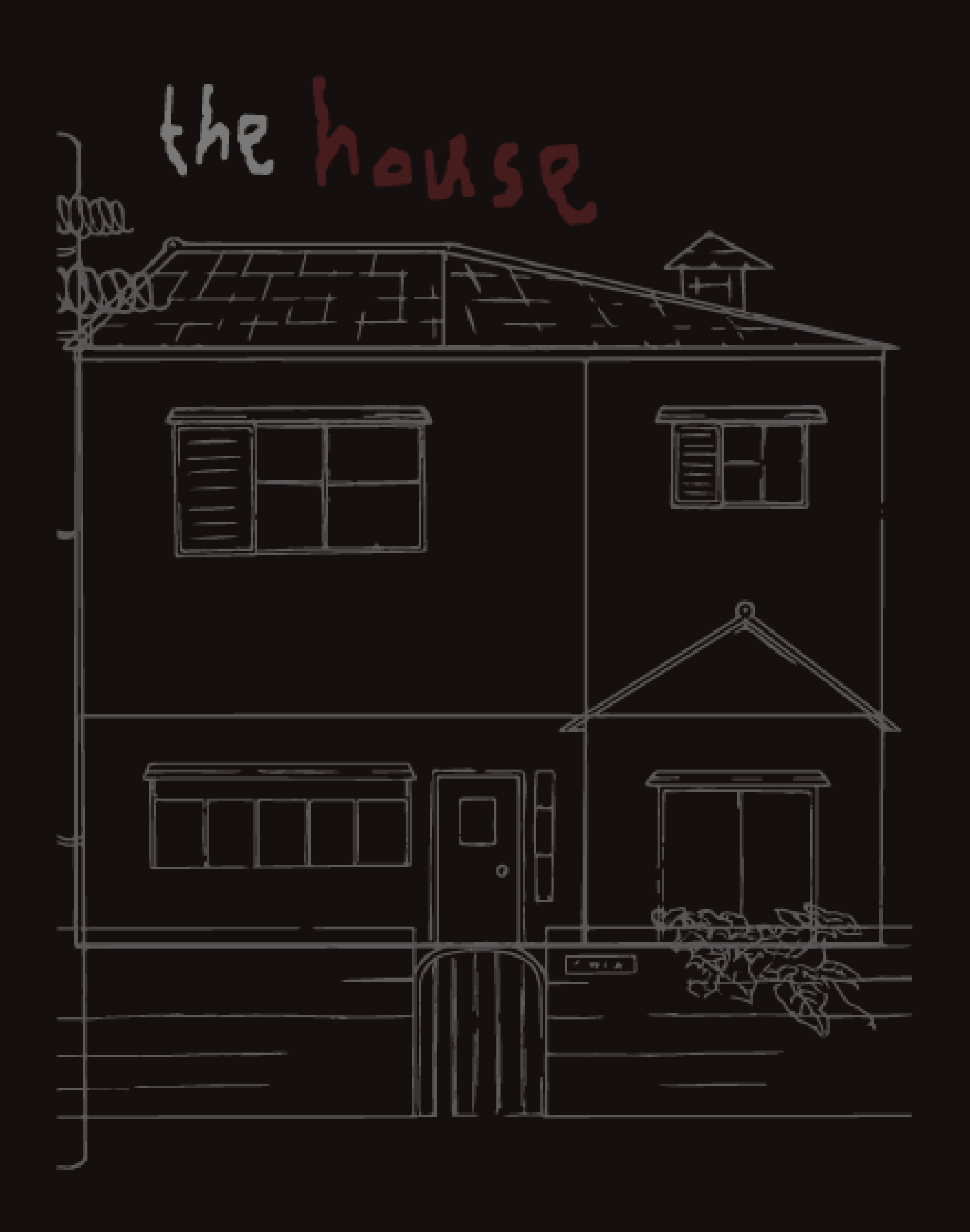
–

Estar a cargo de un proyecto tan grande puede ser abrumador, y siendo sincera, trabajar en *Tadaima* ha sido un agujero sin fondo. Nunca había trabajado en la creación de un videojuego, y como única encargada del departamento de arte, he tenido mucho trabajo pendiente para que el resto de colaboradoras pudieran tener los recursos necesarios para poder sacar adelante su trabajo. Sin duda ha hecho falta mucha cafeína y noches sin dormir para sacar adelante algunas de las ilustraciones más elaboradas. Todas las ilustraciones de muerte y animaciones de estas, han sido el reto más grande a asumir, pues no tenía ningún tipo de formación en anatomía o algo similar. Una parte del proceso creativo, que sin duda he disfrutado mucho, es la de poder ojear una serie que veía con 13 años y que asumo que me ha dejado algún tipo de secuela en la cabeza: *Happy Tree Friends*, una serie de animación muy sangrienta que se viralizó en los 2000. Sin duda una manera fácil y divertida de aprender a dejarse llevar con la cantidad de sangre que quieres dejar en alguna escena.

Me he sentido muy cómoda haciendo toda la construcción del estilo visual de Tadaima, pues siento que mi estilo de dibujo actual, se asemeja al que he empleado en este proyecto. Tiene mucha influencia de algunos videojuegos indies como *Little Misfortune, Night in the Woods, Fran Bow*... Pues son aquellos que nos inspiraron al resto del equipo y a mi a crear este videojuego. Ojalá Rei pudiera formar parte de ese grupo de pequeñas protagonistas traumatizadas por las bestias y bichos más raros que pueden encontrarse. La fantasía no tiene ningún límite.

— Sandra Iglesias, artista de Tadaima.





Ático

Habitaciones

Pasillo

Ítems

TOYS

Baño

Sótano

Salón

Cocina y Entrada



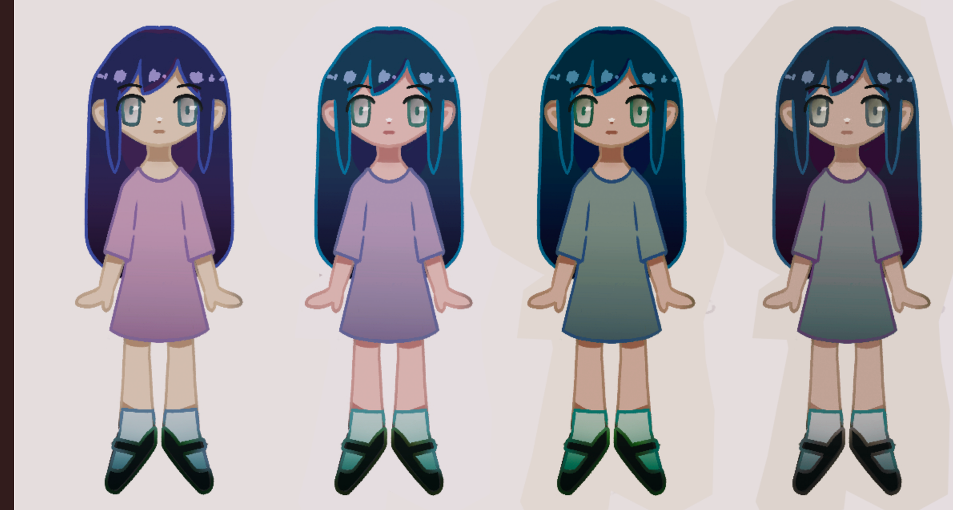


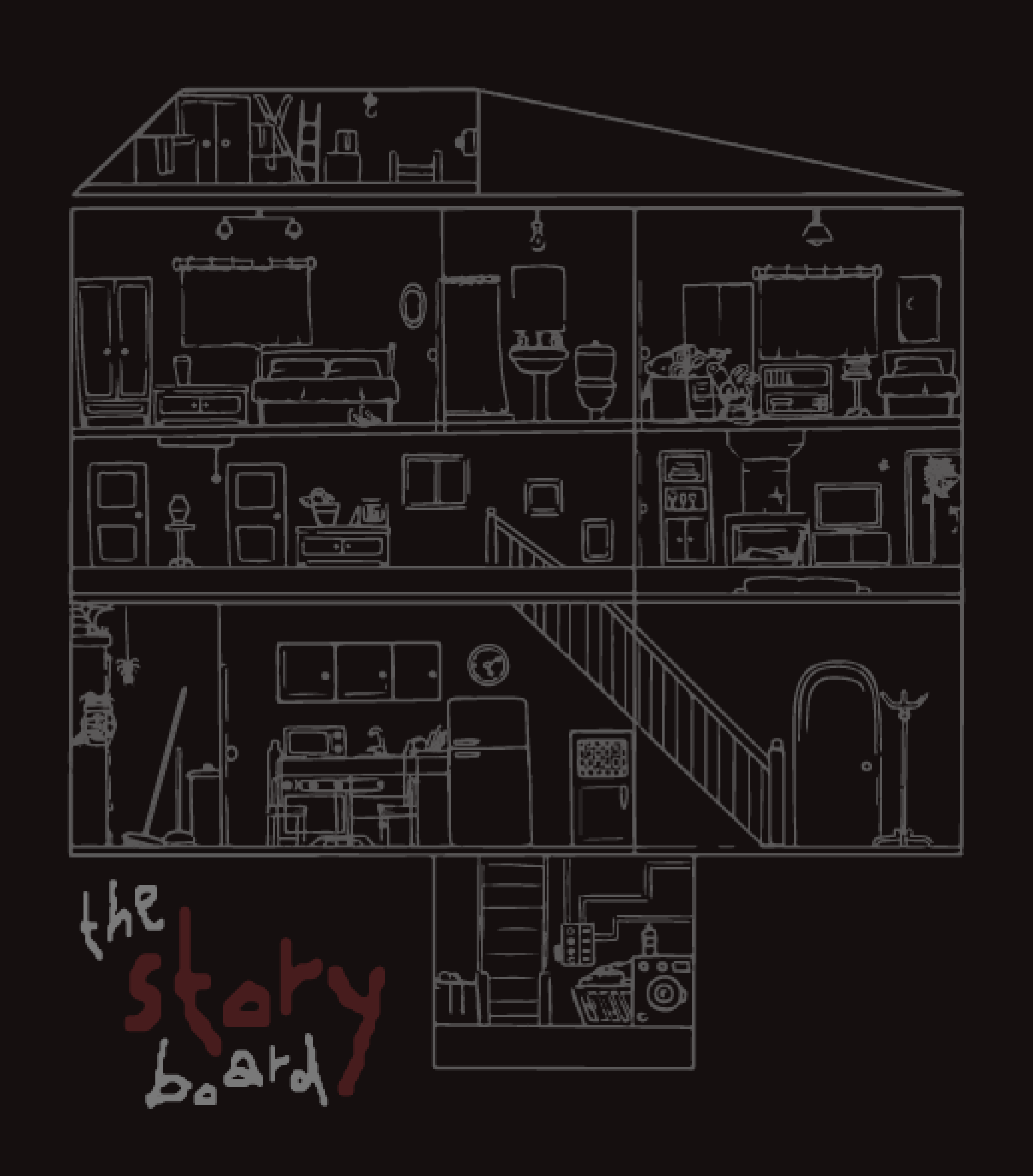

Primer
diseño



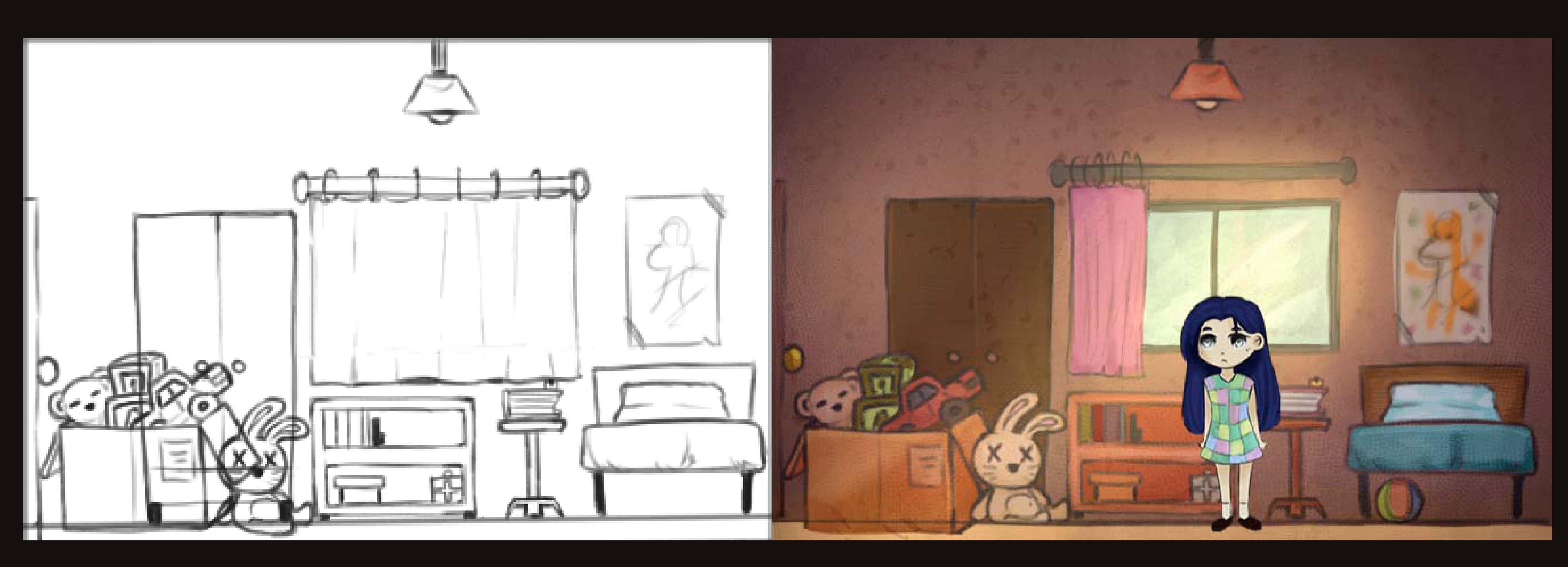
# Diseño final





# W a l k trough



Habitación de Rei, primera estancia jugable



Habitación de los padres y cuarto de baño



Pasillo de la primera planta, modelo de interacción



Salón, estancia doble

Cocina, estancia doble

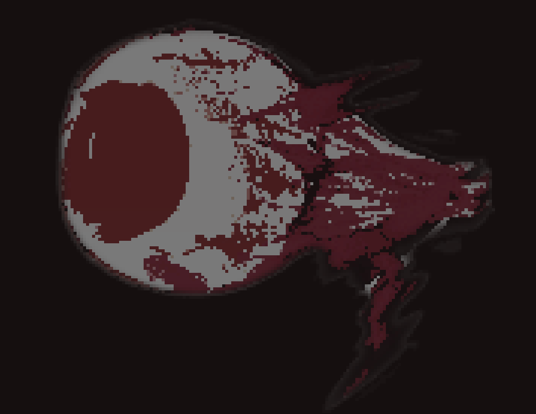


Ático



Sótano

the animations

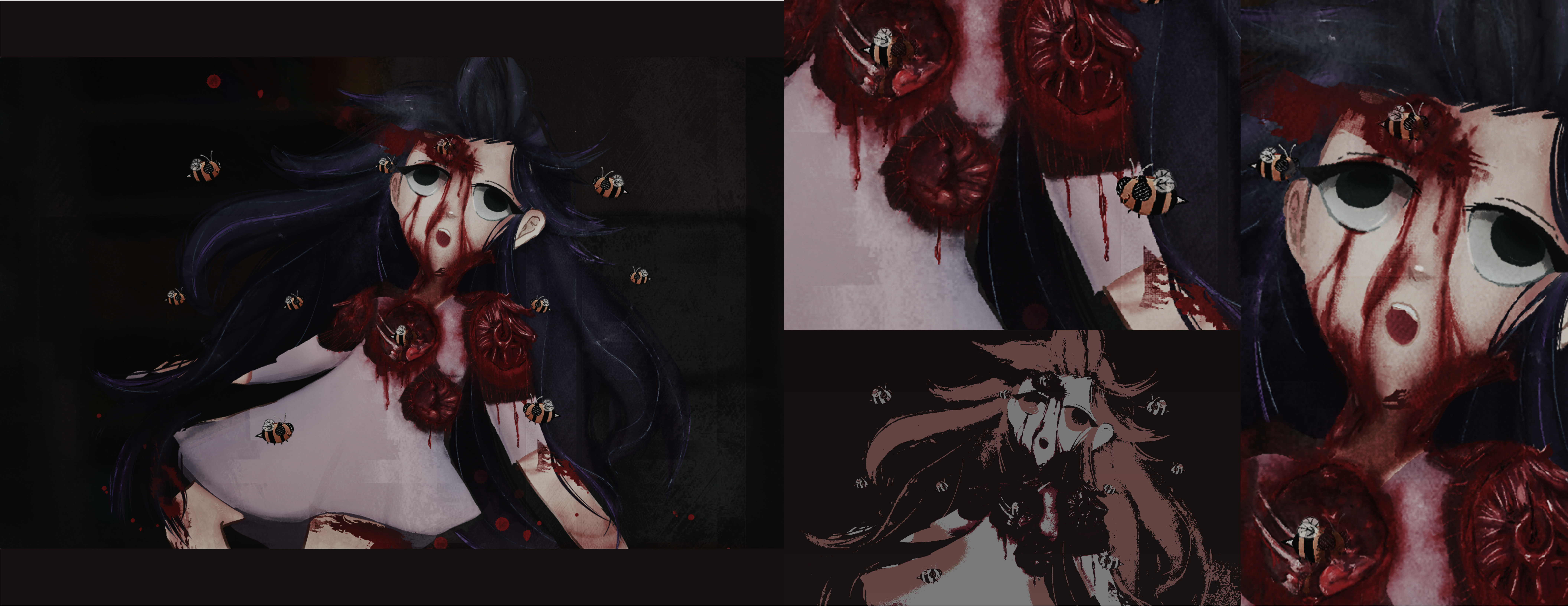


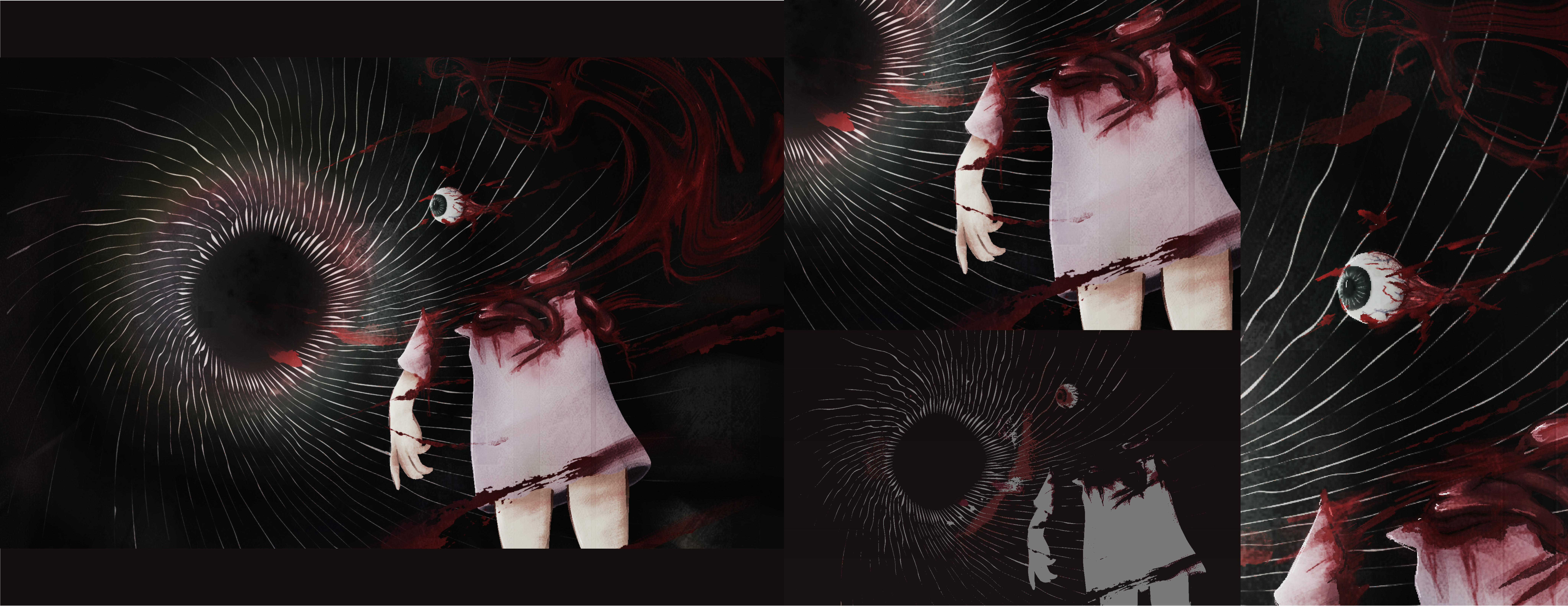
# Proceso animación


Las bonitas abejas
Cuidado con las chispas
Animaciones + VFX

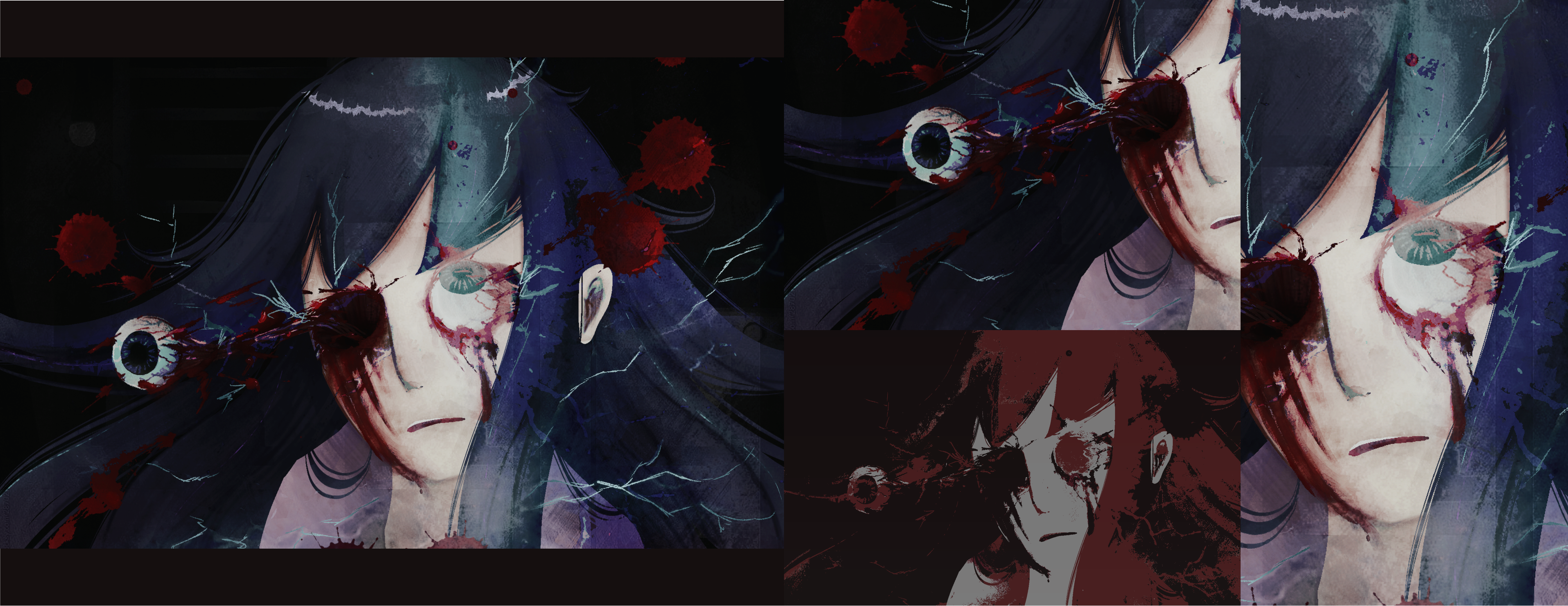
Una tentación dulce
















Última muerte, contenido no publicado.



Durante el proceso de creación de este libro se han canalizado muchas emociones y eso ha ayudado a que las ideas y decisiones artísticas fueran más atrevidas. Lo que he aprendido dando forma a este proyecto es que hay límites que nunca se deben sobrepasar, pues las consecuencias pueden ser nefastas. Como por ejemplo, ponerse a dibujar intestinos justo después de comer.




the art of tadaima